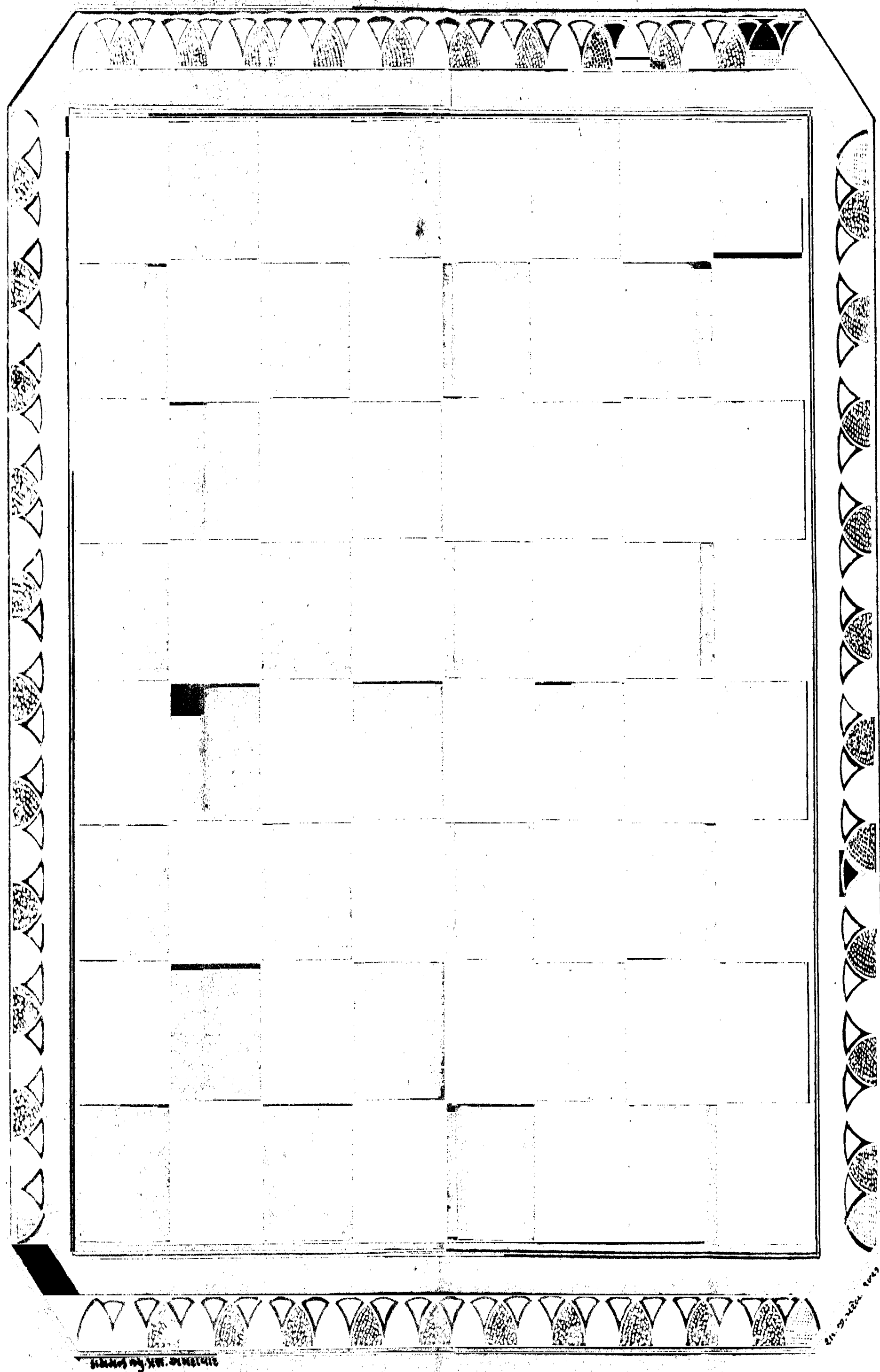
શેતરંજ.



દામોદર હિરાલાલ બુકસેલર.
ખંભાત.

કીંમત ૦-૮-૦.



શેતરંજ.

બનાવનારઃ

માસ્તર જગુભાઇ હિરાલાલ શાહ.

ખંભાત.

છપાવી પ્રસિદ્ધ કરનારઃ

દામોદર હિરાલાલ બુકસેલર.

ખંભાત.

આવૃત્તિ ૧ લી. સને ૧૯૨૭. પ્રત ૧૦૦૦.

ધી " ડાયમંડ જ્યુબિલિ " પ્રિન્ટીંગ પ્રેસમાં
પરીખ દેવીદાસ છગનલાલે છાપ્યું.
સલાપોસરોડ—અમદાવાદ.

કીંમત ૦-૮-૦.

પ્રસ્તાવના.

શેતરંજ એ એક રમત છે. જેમ ગંજીફા (પાના) સોગટાબાજી કાંકરીદાવ વગેરે રમતો બેઠા બેઠા શાન્તિથી રમાય છે, તેવી રીતે આ શેતરંજની રમત રમાય છે. આ રમતથી રમનારની બુદ્ધિમાં વધારો થાય છે. આ રમતને વિચારતાં એમ અનુમાન થાય છે કે સામાન્ય માણસો કરતાં મુસદ્દી (રાજદ્વારી) માણસોને માટે આ ખાસ અભ્યાસનો વિષય છે.

થોડા વખતથી અમારા તરફથી શેતરંજ બોક્ષ તૈયાર કરાવવામાં આવ્યાં છે અને તે વેચાય છે. અત્યાર સુધીમાં ઘણી બોક્ષો વેચાઈ ગઈ છે. છતાં તેમાં. મુશ્કેલી એ નડે છે કે બોક્ષ ખરીદનાર શેતરંજને રમવાની બુકની માગણી કરે છે. આ અડચણ મને બરાબર સમજાયાથી તેવી બુક તૈયાર કરવાની ઉર્મી-થઈ આવવાથી આ બુક છપાવી પ્રસિદ્ધ કરવામાં આવી છે.

આજથી પંદર વર્ષ પર મારા મિત્રોની સાથે હું આ રમત, રમતો હતો, અને તે અરસામાં લાંબો ટાઇમ હું તે રમત-રમેલો. હોવાથી મને ઘણી માહીતી હતી, છતાં તે સંબંધમાં પુસ્તકો મળી આવે તો સારૂં એમ સમજી તેની તપાસ કરાવી. તો એ સં. ૧૯૪૪ની સાલમાં જ્ઞાનોદય ગ્રન્થમાળાનું છપાયલું પુસ્તક મળી આવ્યું. બીજું એક એવુંજ પુસ્તક મારા જોવામાં આવેલું તે પણ તેજ અરસામાં છપાયેલું હશે. એમ લાગે છે. કાવ્યસરિતા નામના પુસ્તકમાં પણ ટુંકમાં સમજણ આપેલી છે. તે જોવામાં આવી. ગુજરાતીમાં છપાયલી આવી બુક માટે મેં મુંબાઈ સુરત, અમદાવાદ, વગેરે મોટા શહેરોમાં તપાસ કરાવી પરંતુ કોઇ ઠેકાણે તે મળી શકી નહિ. આથી તેની અડચણ મને પુરેપુરી જણાઇ.

અંગ્રેજી ભાષામાં, તેમ હીંદી ભાષામાં તેના ઘણા પુસ્તકો છે પણ ગુજરાતી ભાષા જાણનારને માટે તે નકામા છે. આપણા ગુજરાત પ્રાંત

કરતાં ઉત્તર હિંદુસ્તાનમાં તેનો ઘણો શોખ છે. અને આ રમત ત્યાંના ઘણા માણસો સારી રીતે રમી શકે છે. આપણા પ્રાંતમાં ભાગ્યેજ સેંકડે બે ત્રણ માણસો આ રમત રમી જાણતા હશે અને કેટલાક તો શેતરંજ શું. તેનાથી પણ અજાણજ હશે.

આ પુસ્તકમાં શેતરંજમાં શું શું હોય છે અને તે કેવી રીતે રમાય છે તે બતાવવામાં આવ્યું છે.

આશા છે કે રમતના જીજ્ઞાસુઓ, બરાબર વાંચીને સમજશે તો આ રમત રમવામાં તેમને મુશ્કેલી પડશે નહિ અને તેમ થશે તો મારો શ્રમ સફળ થયો સમજીશ.

કોઈ પણ ગૃહસ્થ સુધારો વધારો કરવાની સુચના કરશે તો તેમનો ઉપકાર માની બીજી આવૃત્તિ વખતે સુધારો કરવામાં આવશે.

લી. સેવક

કર્ત્તા.



શેતરંજ.

પ્રકરણ ૧ લું.

એમાં કુલ્લ ૩૨ મોહોરાં હોય છે તેમાં અડધા (૧૬) લાલ રંગના ને અડધા (૧૬) લીલા રંગના હોય છે.

લાલ રંગના મોહોરોમાં—૧ રાજા. ૧ વજીર. ૨ હાથી. ૨ ઉંટ. ૨ ઘોડા. ૮ પ્યાદા.

લીલા રંગના મોહોરોમાં—૧ રાજા. ૧ વજીર. ૨ હાથી. ૨ ઉંટ. ૨ ઘોડા. ૮ પ્યાદા.

આ રમત એક ચોરસ પાટીયા, અગર કાગળ અગર કપડું જે હોય તે અગર જમીન ઉપર રમી શકાય છે.

જેના ઉપર રમવું હોય તેના ઉપર ૮ લાઇનો સરખે અંતરે દોરવી. અને તેટલીજ આડી દોરવી. એટલે સરખા માપના ૬૪ ખાના થશે. દરેક ખાનું એકેક ઈંચનું હોય તો બસ થશે.

એ ૬૪ ખાનામાં પ્રથમની લાઇનમાં પહેલું ખાનું–સફેદ રાખવું ને બીજું કાળું કરવું, પછી ત્રીજું સફેદ, ને ચોથું કાળું, પાંચમું સફેદ, છઠું કાળું, સાતમું સફેદને આઠમું કાળું, આ પ્રમાણે પ્રથમની લાઇન બનાવવી.

પછી બીજી લાઇનમાં પહેલું ખાનું કાળું કરવું ને બીજું સફેદ રાખવું, ત્રીજું કાળું, ચોથું સફેદ, પાંચમું કાળું, છઠ્ઠું સફેદ, સાતમું કાળું ને આઠમું સફેદ, આ પ્રમાણે બીજી લાઇન પુરી કરવી.

ત્રીજી લાઇનમાં પહેલું સફેદ ને બીજું કાળું એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી. ચોથી લાઈનમાં પહેલું ખાનું કાળું ને બીજું સફેદ એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી. પાંચમી લાઇનમાં પહેલું ખાનું સફેદ ને બીજું કાળું એ પ્રમાણે લાઈન પુરી કરવી. છઠ્ઠી લાઇનમાં પહેલું ખાનું કાળું

ને બીજું સફેદ એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી. સાતમી લાઈનમાં પહેલું ખાનું સફેદ ને બીજું કાળું એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી. આઠમી લાઈનમાં પહેલું ખાનું કાળું ને બીજું સફેદ એ પ્રમાણે લાઇન પુરી કરવી.

ઉપર પ્રમાણે તૈયાર કરવું. આખી બાજીમાં એક ખાનું સફેદને એક ખાનું કાળુ એ પ્રમાણે આવશે. કાળાની નીચે ધેાળું ખાનું આવશે ને ધેાળાની નીચે કાળું ખાનું આવશે.

આ રમત રમવાને–માટે બે માણસેા જોઇએ. વધારે હેાય તેા બે ટાળીમાં વહેંચાઈ જાય છે ને રમે છે.

રમતી વખતે બાજી એવી રીતે ગેાઠવવી કે પેાતાના જમણા હાથ ને છેડે સફેદ ખાનું આવે.

પ્રકરણ ૨ જું.

મોહોરાં ગેાઠવવાની રીત.

રમનાર માણસોએ સામ સામા બેસી–વચ્ચે–પાટીઉં કે કાગળ (બાજી) ગેાઠવવેા. પેાતાના જમણા હાથે સફેદ ખાનું છેલ્લું આવે તે પ્રમાણે ગેાઠવવું. અને સાથેની આકૃતિ બતાવ્યા મુજબ તેમાં મેાહેારાં ગેાઠવવાં.

પ્રથમ બે છેડે બે હાથી મૂકવા. હાથીની જોડે બે બાજુ બે ઘેાડા મૂકવા. ઘેાડાની જોડે બે બાજુ બે ઉંટ મૂકવા. પછી વચ્ચે બે ખાના બાકી રહે તેમાં રાજા અને વજીરને મૂકવા તે એવી રીતે કે–વજીર–રાજાની જમણી બાજુએ આવે આ પ્રમાણે આઠ મેાહેારાં મૂક્યા પછી તે દરેકની નીચે અકેક પ્યાદુ મૂકવું. એટલે એક તરફનાં સેાળ મેાહેારાં બરાબર ગેાઠવાઈ રહ્યા તેજ પ્રમાણે સામી બાજુએ ૧૬ મેાહેારાં ગેાઠવવાં હાથી સામે હાથી આવશે. ઉંટ સામે ઉંટ આવશે. ઘેાડા સામે ઘેાડેા આવશે. પણ રાજા અને વજીરમાં ફેર આવશે. એટલે રાજાની સામે વજીર આવશે ને વજીરની સામે રાજા આવશે. મેાહેારાં ગેાઠવ્યા પછી ૮ પ્યાદા દરેકની નીચે મૂકી દેવા.

વચ્ચેના ૩૨ ખાના ખાલી રહે છે તે રમત રમવાને માટે છે.

આકૃતિ ૧લી.

હાથી	ઘોડો	ઉંટ	વજીર	રાજા	ઉંટ	ઘોડો	હાથી
પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ
પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ	પાયદળ
હાથી	ઘોડો	ઉંટ	રાજા	વજીર	ઉંટ	ઘોડો	હાથી

પ્રકરણ ૩ જું.

મ્હોરાંઓની શક્તિ અને ચાલવાની રીત.

નીચેની આકૃતિ ઉપરથી બરાબર સમજાશે.

આકૃતિ ૨ જી.

૧	૨ ■	૩	૪ ■	૫	૬ ■	૭	૮ ■
૯ ■	૧૦	૧૧ ■	૧૨	૧૩ ■	૧૪	૧૫ ■	૧૬
૧૭	૧૮ ■	૧૯	૨૦ ■	૨૧	૨૨ ■	૨૩	૨૪ ■
૨૫ ■	૨૬	૨૭ ■	૨૮	૨૯ ■	૩૦	૩૧ ■	૩૨
૩૩	૩૪ ■	૩૫	૩૬ ■	૩૭	૩૮ ■	૩૯	૪૦ ■
૪૧ ■	૪૨	૪૩ ■	૪૪	૪૫ ■	૪૬	૪૭ ■	૪૮
૪૯	૫૦ ■	૫૧	૫૨ ■	૫૩	૫૪ ■	૫૫	૫૬ ■
૫૭ ■	૫૮	૫૯ ■	૬૦	૬૧ ■	૬૨	૬૩ ■	૬૪

સમજણ—જેમાં ટપકું મૂક્યું છે તે કાળું ઘર સમજવું.

હાથી—પ્રથમનું મોહોરૂં હાથી છે. તેને ચાલવાની રીત એવી છે કે તે સીધોને સીધો ચાલે છે. તેનાથી વાંકા ચલાતું નથી. એક ખાનાનો હાથી ૧ થી ૮ સુધી અને ૧-૯-૧૭-૨૫-૩૩-૪૧-૪૯ અને ૫૭ સુધી સીધો ચાલી શકે છે. તે ઓછામાં ઓછું એક ઘર ચાલે અને વધારેમાં વધારે ૮ ઘર સુધી સીધો જઇ શકે છે. પરંતુ વચમાં-આપણું અગર સામા પક્ષનું મોહોરૂં આવ્યું હોય તો ત્યાં અટકી પડે છે આપણું મોહોરૂં હોય તો આગળ વધી શકે નહિ. પરંતુ સામા પક્ષનું કોઇ પણ મોહોરૂં (રાજા સિવાય) હોય તો તેને મારીને તે જગ્યાએ બેસી શકે છે.

હાથી બે ઘર ચાલીને ૧૭ નંબરના ખાનામાં આવે તો ત્યાંથી પછી તેને જવું હોય તો ૧૮-૧૯-૨૦-૨૧-૨૨-૨૩-૨૪ સુધી સીધો ને સીધો (જેટલા ઘર જવું હોય તેટલા) જઇ શકે છે. તેજ પ્રમાણે ૨૫-૩૩-૪૧-૪૯-૫૭ ના ખાનાથી સીધો જઈ શકે છે જેમ ઉભી બાજુમાં જઈ શકે છે. તેમ આડી બાજુમાં પણ ૨-૩-૪-૫-૬-૭-૮ ખાનામાંથી સીધો જઈ શકે છે. સાતમા ખાનામાંથી ૭-૧૫-૨૩-૩૧-૩૯-૪૭-૫૫-૬૩ જઇ શકે છે. એકંદરે ૬૪ ખાનામાં તે ઉપરની રીતે સીધોને સીધો જઇ શકે છે. એજ માફક ૮-૫૭-૬૪ ખાનાના હાથીઓ બધે ફરી શકે છે.

ઘોડો—બીજા ખાનાનું-મોહોરૂં ઘોડો છે. તેને ચાલવાની રીત વિચિત્ર છે તે ૨॥ ઘર ચાલે છે. ઘોડો પ્રથમના બે સીધા ને પછીનું એક આડુ મલી ૨॥ ઘર કહેવાય છે. બીજા ખાનાનું-ઘોડું ૧૦-૧૮ ને ૧૭ મા ખાનામાં જઇને બેસે તેવીજ રીતે ૧૦-૧૮-૧૯ ના ખાનામાં જઇને બેસે તેવીજ રીતે ૨-૪-૧૨ ખાનામાં જઇને બેસે છે.

જેમ હાથીને આગળ કોઇ મોહોરૂં આવે તો અટકવું પડે છે તેમ ઘોડાને અટકવું પડતું નથી પરંતુ તે મોહોરાંને એ કૂદી જાય છે. એટલે ગમે તેવું મોહોરૂં વચ્ચે હોય તો તે કૂદીને ૨॥ ઘર ચાલી શકે છે. (આવી કૂદવાની શક્તિ બીજા કોઇ પણ મોહોરાંમાં નથી.)

હવે-૧૭ મા ખાનાનું ઘોડું ત્યાંથી ૯-૧-૨ ખાનામાં જઇને બેસે છે તેમ-૨૫-૩૩-ને ૩૪ ખાનામાં જઇને બેસે છે તેમ-૧૮-૧૯ ને ૨૭ ખાનામાં જઇને બેસે છે. તેમ ૧૮-૧૯ ને ૧૧ ખાનામાં જઇને બેસે છે એજ પ્રમાણે બીજા ઘોડા ૭-૫૮-ને ૬૩ નંબરના બંન્ને પક્ષોના ઘોડાઓ ઉપરની ચાલ પ્રમાણે બધી બાજુમાં ફરી શકે છે રાા ઘરમાં સામા પક્ષનું મોહોરૂં હોય તો તેને મારે છે ને પોતાના ઘરનું હોય તો પોતે ચાલી શકતું નથી.

ઉંટ—ત્રીજા ખાનાનું મોહોરૂં ઉંટ છે. તેની ચાલ નવાઇ જેવી છે. તે એકી વખતે એક કરતાં વધારે ઘર ચાલી શકે છે. પરંતુ તે સીધું જઇ શકતું નથી. તે તીરકસ ચાલે છે. ૩ ખાનાનું ઉંટ ૧૦ મા ખાનામાં થઇને ૧૭ મા ખાનામાં જઇને બેસે છે પરંતુ ૧૦ ખાનામાં કોઇ મોહોરૂં હોય તો તે ચાલી શકતું નથી. તેવી રીતે ૩ ખાનામાંથી ૩-૧૨-૨૧-૩૦-૩૯ ને ૪૮ માં ખાનામાં જઇને બેસે છે.

૩૦ ખાનામાં ઉંટ હોય તે ત્યાંથી ચાલવું હોય તો ૩૦-૩૭-૪૪ ૫૧ ને ૫૮ વાળા ખાનામાં જાય છે સામી બાજુ ૨૩ ને ૧૬ ખાનામાં જઇને બેસે છે તેમ ઉપર ૩૦-૨૧-૧૨-૩ ખાના સુધી જાય છે. ને નીચે ૩૦-૩૯ ને ૪૮ ખાના સુધી જાય છે એવી રીતે ચારે બાજુ જાય છે પરંતુ તે તીરકસ લાઇનમાં જ જઈ શકે છે બંન્ને પક્ષોના ઉંટોમાંથી ૧ સફેદ ઘરનું અને એક કાળા ઘરનું હોય છે. સફેદ ઘરનું ઉંટ-કાળા ઘરમાં જઇ શકતું નથી તેમ કાળા ઘરનું ઉંટ સફેદ ઘરમાં જઇ શકતું નથી. તે આકૃતિમાં જોવાથી બરાબર સમજાશે. જે પ્રમાણે ૩ ખાનાનું ઉંટ ચાલે છે તેજ માફક ૬-૫૯ અને ૬૨ નંબરના ઉંટો પણ ચાલી શકે છે.

વજીર—ચોથા ખાનાનું મોહોરૂં વજીર છે. શેતરંજની રમતનો મુખ્ય ખેલાડી વજીર છે. તે હાથીની રીત તેમ ઉંટની રીતે બંન્ને રીતે ચાલી શકે છે. વજીરની બેઠક હમેશ બાદશાહને જમણે હાથે હોય છે. ઘોડાની ચાલ તે ચાલી શકતો નથી. ૪ થા ખાનામાં વજીર બેઠેલો

છે ત્યાંથી તે સીધો ૪-૩-૨-૧ ખાના સુધી જઈ શકે છે તેમ ૫-૬ ૭-૮ ખાના સુધી જઈ શકે છે. તેમ ૪-૧૨-૨૦-૨૮-૩૬-૪૪-૫૨ ને ૬૦ ખાના સુધી જઇ શકે છે. ઉપર જેમ સીધી રીતે ચાલતો બતાવ્યો છે તેવીજ રીતે તીરકસ ચાલે અને ૪-૧૩-૨૨-૩૧ ને ૪૦ ખાના સુધી જઇ શકે છે. તેમ ૪-૧૧-૧૮ ને ૨૫ ખાના સુધી જઈ શકે છે. બંન્ને વજીરો ઉપર પ્રમાણે ચાલી શકે છે પરંતુ વચમાં કોઈ મોહોરૂં આવે તો ત્યાંજ અટકી પડે છે. અગર તેને મારીને ત્યાં બેસે છે બાજીની ગોઠવણીમાં હાથી સામો હાથી ઘોડા સામે ઘોડું ઉંટ સામે ઉંટ ગોઠવાય છે તેવી રીતે વજીર સામે વજીર ગોઠવાતો નથી, પરંતુ બાદશાહની સામે-વજીર ગોઠવાય છે એટલે બંન્ને પક્ષોના વજીર-આમન સામન આવે છે.

બાદશાહ—પાંચમા ખાનાનું મોહોરૂં બાદશાહ છે. આ રમતનો મુખ્ય સરદાર બાદશાહ છે. બાદશાહને પ્રથમવાર ચાલતી વખતે ૨॥ ઘર ચાલવાની (ઘોડાની માફક) છૂટ છે. ત્યાર પછી તે એકેક ઘર ચાલે છે. તે સીધો ચાલે કે તીરકસ ચાલે ગમે તેમ ચાલે પરંતુ એકેક ઘરજ ચાલી શકે છે.

બાદશાહ ચાલતાં પહેલાં જો સામા પક્ષનું કોઇ મોહોરૂં તેને મારવા આવે અને તે મોહોરાં ને આપણે મારીએ નહિ તો બાદશાહને શેહ લાગી એમ કહેવાય છે. અને જ્યારે એ રીતે શેહ લાગે ત્યારે જો તે પ્રથમ ચાલ્યો ન હોય તો ૨॥ ઘર ચાલવાનો તેનો હક રદ થાય છે. અને ફક્ત એકજ ઘર ચાલવાનું રહે છે. બાદશાહ મરાતો નથી. એટલે તેને શેહ લાગે એટલે ત્યાંથી ખસેડીને બીજે સ્થળે મૂકવો જોઇએ અગર બીજું મોહોરૂં મૂકી તે શેહને ખાળવી જોઇયે. એવી રીતે એકેક ઘર ચલાવીને જ્યાં સામા પક્ષના મોહોરાંની બીક ન રહે ત્યાં આગળ લઇ જઈ મૂકવો જોઇયે. રમતમાં બાદશાહને મારતા નથી. પરંતુ ઘેરી લે છે. તેને ચાલવાનો રસ્તો રહેતો નથી. એટલે રાજા મહાત થયો કહેવાય છે અને બાદશાહ મહાત થાય એટલે રમત પુરી થઈ ગણાય છે.

ઉપરના મોહોરાંઓની ચાલ ઉપરથી વિચારીશું તો જણાશે કે આ રમત ખાસ રાજ્યને માટે બનાવેલી હોય એમ લાગે છે. દાખલા તરીકે પ્રતાપ રાણાની વાતમાં આવે છે. તે નીચે મુજબ પ્રતાપ રાણો કહે છે. રાણી હવે શેતરંજ ખેલવાનો છે ! લુગડાના પટ ઉપર શેતરંજ ખેલવો અળગો કરી હવે મેવાડના મેદાનમાં લડાઇનો શેતરંજ રમવાનો છે. તેની ગોઠવણ કેમ કરવી તેમાં મારૂં ચિત્ત લાગેલું છે. આ ઉપરથી સમજાય છે કે ઘણુંજ જુના વખતથી આ રમત કોઈ વિદ્વાન પુરૂષે રાજ્યને અનુલક્ષીને બનાવેલી છે.

લડાઇમાં પોતાના કિલ્લાનો બચાવ કેમ કરવો. ક્યા ક્યા મોહોરાં કયે કયે ઠેકાણે ગોઠવવા કે દુશ્મનોથી આપણો બચાવ થાય. આપણા કિલ્લાના બચાવની તૈયારી કર્યા પછી આપણા ફાલતું (મોહોરાં) યોદ્ધાઓ રહે તેને દુશ્મનના લશ્કરમાં કેવી રીતે મોકલવા કે તેમનો બચાવ થાય ને દુશ્મનના માણસોને મહાત કરે, વગેરે ઉદ્દેશ આ રમતમાં સમાયલો છે.

રાજા—લડાઇમાં પોતે થોડો ભાગ લે છે. પરંતુ બધાને હિંમત આપે છે ને દેખરેખ રાખે છે તે જરૂર પડે તો ઝઝુમે છે.

વજીર—ચારે બાજુ ધુમા ધુમ કરીને સામા પક્ષનાઓને મારે છે નસાડે છે ને બીજા સાથીઓને બળ આપે છે.

હાથી—ચારે બાજુ દોડા દોડી કરી મૂકે છે ને સામા પક્ષનાઓને હંફાવે છે.

ઊંટ—વાંકી ચાલે ચાલી બીજાઓને મારે છે તે પોતાના પક્ષનાઓને બળ આપે છે.

ઘોડા—જેમ ખાડા-નાળા-ટેકરા ખાઇઓ વગેરે ઠેકીને કૂદી જાય છે તેમ થેકડા મારીને ચાલે છે ને સામા પક્ષનાઓને હંફાવે છે.

આગળના વખતમાં ઘણી વખતે કિલ્લો તોડવાને માટે ઉંટનો ભોગ આપવો પડેલો સાંભળ્યો છે. તે એવી રીતે કે કિલ્લાના દરવાજા

ના કમાડ લાકડાના હોય છે. તેને બહારથી ખીલા જડેલા હોય છે. આખા કમાડને ત્રણ ત્રણ ચાર ચાર ઈંચિને છેટે અણીવાળા લાંબા ચાર ચાર ઈંચિના ખીલા જડેલા હોય છે. તે બારણાને તોડવા માટે એ ખીલાની નજીક ઉંટને આડુ ઉભુ રાખે છે પછી હાથીને દારૂ પાઇ હાથીના માથાવતી જોરથી ઉંટને ધક્કો મરાવે છે. તેથી ઘણી વખત ઉંટ કચડાઇ જાય છે ને બારણા ભાંગી જાય છે.

પ્યાદુ—દરેક મોહોરાંની નીચે એકેક પ્યાદુ બંન્ને તરફ હોય છે. બન્ને તરફના મળીને ૧૬ પ્યાદા હોય છે. રમત શરૂ કરતાં એકસાથે બે ચાલ ચાલવામાં આવે છે. તેમ બબે ઘર ચાલવામાં આવે છે તે વખતે આ પ્યાદા બબે ઘર ચાલે છે. ત્યાર પછી એકેક ઘર ચાલે છે. દાખલા તરીકે ૧૨–૧૩ ખાનાના પ્યાદા ૨૮–૨૯ ના ખાનામાં જઇને બેસે છે ત્યાર પછી દરેક વખતે એકેક ઘર ચાલે છે તે હમેશ સીધું ને સીધું ચાલે છે. પરંતુ જ્યારે સામા પક્ષના મોહોરાને મારવાનું હોય છે. ત્યારે સીધું મારી શકતું નથી. પરંતુ ત્રાંસુ મારે છે એટલે ૨૮ મા ખાનાનું પ્યાદુ ૩૫–૩૭ ખાનામાં કોઈ મોહોરૂં હોય તેને મારે છે પરંતુ ૩૬ ખાનાના મોહોરાંને મારી શકતુ નથી. તેમ ત્યાંથી આગળ વધી શકતું નથી–તેનામાં પાછા હઠવાની ટેવ નથી (લડાઈના મેદાનમાં શૂરવીર રજપૂતો કદી પાછા હઠેલા સાંભળ્યા નથી.) તેમ આ રમતમાં પણ પ્યાદુ કદી પાછું હઠતું નથી (પ્યાદુ એટલે પગે ચાલનાર સિપાઈ) જ્યાં હોય ત્યાંથી આગળ વધે અગર તેને તેજ જગ્યાએ મરી જાય એવી તેની રીત છે. એ સિવાય નવાઇ જેવી તેની રીત એ છે કે જો તે સામા પક્ષના છેક ઉપલે ખાને જઇ પહોંચે તો તે સજીવન થાય છે. એટલે તે પ્યાદુ હાથીના ખાનામાં જઇ બેસે તો પોતાનો હાથી સજીવન થઇ તે પ્યાદાને ઠેકાણે બેસે છે. ને પ્યાદાને ઉપાડી લે છે. પરંતુ જો પોતાના બે હાથીજીવતા હોય તો તે પ્યાદુ ત્યાંજ બેસી રહે છે. (કેટલાક રમનારાઓ–ઘોડો–ઊંટ કે વજીર મરી ગયા હોય તો હાથીને બદલે તેને સજીવન કરે

છે.) (તે ઠીક નથી) તેજ પ્રમાણે પ્યાદુ ઊંટ કે ઘેાડાને ઘેર જઇને બેસે છે તેા તે સજીવન થાય છે. વજીરને ઠેકાણે જઇને બેસે તેા વજીર સજીવન થાય છે. વજીર જીવતેા હેાય તેા તે ઠેકાણે પ્યાદુ બેસી રહે છે કેમકે આગળ વધવાની જગ્યા નથી તેમ તે પાછું હઠી શકતું નથી.

આ પ્રમાણે રમતમાં પ્યાદુ-બહુજ ઉપયેાગી છે-તે દુશ્મનને મારતી વખતે ત્રાંસુ મારે છે. વળી ચાલતી વખતે સીધુ ચાલે છે. તે કદી પાછું હઠતું નથી.

પ્રકરણ ૪ થું.

રમત.

આ રમતના બે પ્રકાર છે. એક જોરી અને બીજી નજોરી એટલે જે મેાહેારાંને મારવાનું હેાય તેને બીજા મેાહેારાનું જોર હેાય તેા તે મેાહેારૂં મરાય નહિ તેને જોરી રમત કહે છે. નજોરી બાજીમાં મારંમાર વધારે થાય છે. દરેક પક્ષ પેાતાને ફાવે તે આવે તે કુકરી તે (મેાહેારાંને) મારે. તેથી તે રમત જલદી પુરી થાય છે. જોરી બાજી ઘણેા વખત પહેાંચે છે. શરૂઆતમાં રમવા શીખનારે પ્રથમ નજોરી બાજીથીજ શીખવું અને બરાબર આવડયા પછી જોરી રમવાની ટેવ પાડવી. જોરી બાજી રમવામાં મગજને બહુ ધ્યાન આપવું પડે છે. અને પેાતાનું કેાઇ મહેારૂં ન જોરૂ ન રહે તેવી રીતે ગેાઠવીને પછી બાજી ખેલવામાં આવે છે ને મેાહેારૂ ઉપાડવામાં આવે છે. ધીમે ધીમે જોરી બાજી ઘણી રસમય નીવડે છે ને ઘણે લાંબે વખતે તે પુરી થાય છે. સાંભળવા મુજબ યુરેાપ અને અમેરિકાના લેાકેા પેાત પેાતાને ત્યાં બેઠા બેઠા આ રમત રમે છે. અને કાગળેાથી અગર તારથી એક બીજાને પેાતાના મેાહેારાં ચલાવવાનું કહે છે આવી રીતે રમતાં રમતનેા અંત ઘણેાજ મેાડેા આવે છે.

આકૃતિ ૩ જી.

૧ હાથી	૨ ઘોડો ■	૩ ઉંટ	૪ વજીર ■	૫ બાદશાહ	૬ ઉંટ ■	૭ ઘોડો	૮ હાથી ■
૯ પ્યાદુ ■	૧૦ પ્યાદુ	૧૧ પ્યાદુ ■	૧૨ પ્યાદુ	૧૩ પ્યાદુ ■	૧૪ પ્યાદુ	૧૫ પ્યાદુ ■	૧૬ પ્યાદુ
૧૭	૧૮ ■	૧૯	૨૦ ■	૨૧	૨૨ ■	૨૩	૨૪ ■
૨૫ ■	૨૬	૨૭ ■	૨૮	૨૯ ■	૩૦	૩૧ ■	૩૨
૩૩	૩૪ ■	૩૫	૩૬ ■	૩૭	૩૮ ■	૩૯	૪૦ ■
૪૧ ■	૪૨	૪૩ ■	૪૪	૪૫ ■	૪૬	૪૭ ■	૪૮
૪૯	૫૦ ■	૫૧	૫૨ ■	૫૩	૫૪ ■	૫૫	૫૬ ■
૫૭ ■	૫૮	૫૯ ■	૬૦	૬૧ ■	૬૨	૬૩ ■	૬૪

સમજણ:—જેમાં ટપકુ મૂકેલું છે તે કાળુ ઘર સમજવું.

પ્રકરણ ૫ મું.



નજોરી રમત.

સાથેની આકૃતિ ઉપર ધ્યાન રાખી રમત શરૂ કરીએ. આપણા મોહોરાં લાલ રંગના છે. ને સામાપક્ષના લીલા રંગના છે આપણે બાજીને બરાબર ગોઠવવી કે ૬૪ નંબરનું સફેદ ખાનું આપણા જમણા હાથ તરફ આવે હવે રમત શરૂ કરો.

આપણા ૫૨-૫૩ નંબરના પ્યાદાને ૩૬-૩૭ નંબરમાં મૂકો.

તેવીજ રીતે સામા પક્ષના બે પ્યાદા ૧૨-૧૩ ખાના વાળા નં. ૨૮-૨૯ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૩૭ નંબરના પ્યાદાથી ૨૮ નંબરના પ્યાદાને મારો.

તેવીજ રીતે ૨૯ નંબરના પ્યાદાથી ૩૬ નંબરના પ્યાદાને મારો. પણ તે મરાશે નહિ. જો તે પ્યાદુ ઉપડી જાય તો રાજાને વજીરની શેહ લાગે છે. માટે ૪ નંબરના વજીરથી ૨૮ નંબરના પ્યાદાને મારો.

૫૧ નંબરના પ્યાદાને ૪૩ નંબરમાં મૂકો.

વજીરને ૨૮ નંબરમાંથી ૪ નબરમાં પાછો મૂકો.

આપણા ૬૧ નંબરના વજીરથી ૨૯ નંબરના પ્યાદાને મારો. રાજાને શેહ પડે છે માટે. ૬ નંબરના ઊંટને ૧૩ નંબરમાં મૂકો.

૨૯ નંબરના વજીરથી ૧૫ નંબરના પ્યાદાને મારો.

ઉંટને ૧૩ નંબરમાંથી ૬ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૧૫ નંબરના વજીરથી ૮ નંબરના હાથીને મારો.

૪ નંબરના વજીરને ૩૧ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૮ નંબરના વજીરથી ૧૬ નંબરના પ્યાદાને મારો.

૩૧ નંબરના વજીરને ૧૩ નંબરમાં મૂકો.

૧૬ નંબરના વજીરથી ૭ નંબરના ઘેાડાને મારો.

ત્રણ નંબરના ઉંટને ૨૧ નંબરમાં મૂકો.

૫૬ નંબરના પ્યાદાને ૪૮ નંબરમાં મૂકો.

૨૧ નંબરના ઉંટને ૩૦ નંબરમાં મૂકો.

૪૮ નંબરના પ્યાદાને ૪૦ નંબરમાં મૂકો.

૩૦ નંબરના ઉંટથી ૫૮ નંબરના ઘોડાને મારો.

આપણા ૫૭ નંબરના હાથીથી ૫૮ નંબરના ઉંટને મારો.

૧૧ નંબરના પ્યાદાને ૧૯ નંબરમાં મૂકો.

૬૩ નંબરના ઘોડાને ૪૬ નંબરમાં મૂકો.

૧૯ નંબરના પ્યાદાને ૨૭ નંબરમાં મૂકો.

૫૯ નંબરના ઉંટને ૩૧ નંબરમાં મૂકો.

૧૩ નંબરના વજીરને ૨૧ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૬૨ નંબરના ઉંટને ૨૬ નંબરમાં મૂકો. રાજાને શેહ પડે છે. ૨ નંબરના ઘોડાને ૧૨ નંબરમાં મૂકવાથી શેહ પુરાય છે. માટે તે પ્રમાણે મૂકો.

આપણા ૪૬ નંબરના ઘોડાને ૨૯ નંબરમાં મૂકો.

૯ નંબરના પ્યાદાને ૧૭ નંબરમાં મૂકો.

૨૬ નંબરના ઊંટથી ૧૨ નંબરના ઘોડાને મારો–રાજાને શેહ પડે છે ૨૧ નંબરના વજીરથી ૧૨ નંબરના ઉંટને મારો.

આપણા ૨૯ નંબરના ઘોડાથી ૧૨ નંબરના વજીરને મારો. ઘોડાની શેહ રાજાને પડતી નથી.

૨૭ નંબરના પ્યાદાથી ૩૬ નંબરના પ્યાદાને મારો.

આપણા ૪૩ નંબરના પ્યાદાથી ૩૬ નંબરના પ્યાદાને મારો.

૧૦ નંબરના પ્યાદાને ૧૮ નંબરમાં મૂકો.

૧૨ નંબરના ઘોડાથી ૬ નંબરના ઉંટને મારો.

૧ નંબરના હાથીને ૩ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૭ નંબરના વજીરને ૧૫ નંબરમાં મૂકો.

૩ નંબરના હાથીને ૧૯ નંબરમાં મૂકો.

૬ નંબરના ઘોડાને ૧૬ નંબરમાં મૂકો.

૧૯ નંબરના હાથીને ૨૦ નંબરમાં મૂકો.

૬૪ નંબરના હાથીને ૪૮ નંબરમાં મૂકો.

૨૦ નંબરના હાથીથી ૩૬ નંબરના પ્યાદાને મારો. રાજાને શેહ પડે છે.

૧૫ નંબરના વજીરથી ૩૬ નંબરના હાથીને મારો.

૧૮ નંબરના પ્યાદાને ૨૬ નંબરમાં મૂકો.

૩૬ નંબરના વજીરને ૩૭ નંબરમાં મૂકો રાજાને શેહ પડે છે.

રાજાને ૬ નંબરમાં મૂકવાથી ઘોડાની શેહ પડે છે ૪ નંબરમાં મૂકવાથી ઉંટની શેહ પડે છે. માટે ૧૨ નંબરમાં રાજાને મૂકો.

૪૮ નંબરના આપણા હાથીને ૪૪ નંબરમાં મૂકો. રાજાને શેહ પડે છે માટે રાજાને ૧૨ નંબરમાંથી ૧૧ નંબરમાં મૂકો.

૫૮ નંબરના આપણા હાથીને ૫૯ નંબરમાં મૂકો રાજાને શેહ પડે છે.

માટે ૧૧ નંબરમાંથી રાજાને ૧૮ નંબરમાં મૂકો.

૪૪ નંબરના હાથીને ૪૧ નંબરમાં મૂકો.

રાજાને ૧૮ નંબરમાંથી ૯ નંબરમાં મૂકો.

આપણા વજીરને ૩૭ નંબરમાંથી ૩૬ નંબરમાં મૂકો.

રાજાને ૯ નંબરમાંથી ૧૦ નંબરમાં મૂકો.

૧૬ નંબરના ઘોડાને ૬ નંબરમાં મૂકો.

૧૭ નંબરના પ્યાદાને ૨૫ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૪૨ નંબરના હાથીથી ૨૬ નંબરના પ્યાદાને મારો. રાજાને શેહ પડે છે.

૧૦ નંબરના રાજાને ૧ નંબરમાં મૂકો.

૫૯ નંબરના હાથીને ૧૧ નંબરમાં મૂકો.

રાજાને ચાલવાનો રસ્તો નથી ૯ નંબરમાં જાય તો શેહ લાગે છે. ૨ નંબરમાં જાય તો શેહ લાગે છે. જેથી રાજા માહાત થયો એમ કહેવાય છે.



પ્રકરણ ૬ ઠું.



જોરી રમત.

પ્રથમની રીત મુજબ બાજીને બરાબર ગોઠવો આપણા મોહોરાં લાલ રંગના છે ને સામા પક્ષના મોહોરાં-લીલા રંગના છે.

શરૂઆતમાં બએ મોહોરાં બએ ઘર ચાલે છે તે પ્રમાણે આપણા બે પ્યાદા ૫૨-૫૩ ખાનાવાળાને ૩૬-૩૭ ખાનામાં મૂકો તેજ માફક સામા પક્ષના ૧૨-૧૩ ખાનાવાળા પ્યાદાને ૨૮ ૨૯ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૫૧ નંબરના પ્યાદાને ૪૩ નંબરમાં મૂકો તેવી રીતે ૧૧ નંબરના પ્યાદાને ૧૯ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૫૪ નંબરના પ્યાદાને ૪૬ નંબરમાં મૂકો તેવીજ રીતે ૧૪ નંબરના પ્યાદાને ૨૨ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૪૯ નંબરના પ્યાદાને ૪૧ નંબરમાં મૂકો તેવીજ રીતે ૯ નંબરના પ્યાદાને ૧૭ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૫૬ નંબરના પ્યાદાને ૪૮ નંબરમાં મૂકો. તેવી રીતે ૧૬ નંબરના પ્યાદાને ૨૪ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૪૧ નંબરના પ્યાદાને ૩૩ નંબરમાં મૂકો તેવીજ રીતે ૧૭ નંબરના પ્યાદાને ૨૫ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૪૮ નંબરના પ્યાદાને ૪૦ નંબરમાં મૂકો. તેવીજ રીતે ૨૪ નંબરના પ્યાદાને ૩૨ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૬૨ નંબરના ઊંટને ૨૬ નંબરમાં મૂકો. ૧૯ નંબરનું પ્યાદુ તેને મારી નાંખે પણ ૩૩ નંબરનું પ્યાદું તેને બળ આપે છે માટે મારી શકે નહિ.

૩ નંબરના ઊંટને ૩૯ નંબરમાં મૂકો. તેને પણ ૩૨ નંબરના પ્યાદાનું બળ છે માટે તે મરી શકે નહિ.

આપણા ૬૧ નંબરના વજીરને ૪૫ નંબરમાં મૂકો ૮ નંબરના હાથીને ૨૪ નંબરમાં મૂકો.

૪૫ નંબરના વજીરને ૩૧ નંબરમાં મૂકો. ૨૨ નંબરનું પ્યાદુ વજીરને મારે પરંતુ ૪૦ નંબરના પ્યાદાનું તેને બળ છે માટે મારી શકે નહિ. વજીર ૨૪ નંબરના હાથીને મારે પરંતુ ૭ નંબરના ઘોડાનું હાથીને બળ છે માટે તે મરી શકે નહિ.

આપણો વજીર ૧૫ નંબરના પ્યાદાને મારી શકે છે પરંતુ તેને ૬ નંબરના ઊંટનું બળ છે તેથી મરી શકે નહિ. લીલા રંગના વજીરને ૪ નંબરમાંથી ૨૦ નંબરમાં મૂકો.

આપણા ૫૭ નંબરના હાથીને ૪૧ નંબરમાં મૂકો.

૨૦ નંબરના વજીરને ૩૪ નંબરમાં મૂકો.

વજીરની આજુબાજુ ૭ મોહોરાં છે. પરંતુ તે બધા એકેકના બળમાં હોવાથી મરી શકતા નથી. ૨૬ નંબરમાં ઊંટ છે તેને ૩૩ નંબરના પ્યાદાનું બળ છે. ૩૩ નંબરના પ્યાદાને ૪૧ નંબરના હાથીનું બળ છે. ૪૧ નંબરના હાથીને ૫૮ નંબરના ઘોડાનું બળ છે. ૫૦ નંબરના પ્યાદાને ૫૯ નંબરના ઊંટનું બળ છે. ૪૩ નંબરના પ્યાદાને ૫૦ નંબરના પ્યાદાનું બળ છે. અને ૩૬ નંબરના પ્યાદાને ૪૩ નંબરના પ્યાદાનું બળ છે.

આ પ્રમાણે બાજી છે તેમાં વગર બળના મોહોરોમાં આપણા તરફનામાં ૬૪ નંબરનો હાથી—૫૫ નંબરનું પ્યાદુ અને ૫૮ નંબરનું ઘોડું આ ત્રણ વગર બળના છે.

સામા પક્ષમા ૧ નંબરનો હાથી—૧૦ નંબરનું પ્યાદું અને ૭ નંબરનું ઘોડું. આ ન જોરા છે બાકી બધા મોહોરાંને એક બીજાનું અવાર નવાર બળ છે.

જ્યાં સુધી એક બીજાનું બળ હોય ત્યાંસુધી મોહોરૂં મરે નહિ આ પ્રમાણે આ રમત ઘણોજ લાંબો વખત પહોંચે છે. ભૂલથી કોઈ મોહોરૂં ન જોરૂં ગોઠવાઇ જાય તો તે મરી જાય છે. એટલે બહુ ધ્યાન રાખી આ પ્રમાણે રમત શરૂ રાખવી. ને જે મોહોરોને બળ નથી તેને પણ બળ આવે તેવી રીતે ગોઠવવા, અને રમત પુરી કરવી.

પ્રકરણ ૭ મું.

મોહોરાંઓની સરખામણી.

પ્યાદુ—એ બધા મોહોરામાં હલકુ છે. તો પણ જેમ રમત વધે છે. અને પ્યાદુ ઉંચે ચઢે છે. તેમ તેની કીંમતમાં વધારો થાય છે. છેવટે તે સજીવન થાય છે. એટલે ઘણુંજ મૂલ્યવાન લેખાય છે.

ઘોડો—તેની થેકડા મારતી ચાલથી આગળ વધે છે. જેટલો રમતની શરૂઆતમાં તે ઉપયોગી થાય છે. તેનાથી ઓછો ઉપયોગી રમતના છેવટના ભાગમાં ગણાય છે.

ઉંટ—ઘોડા કરતાં ચઢીઆતું છે. શરૂઆતમાં તે તેમજ પાછળ પણ તે એક સરખુંજ કામ કરે છે.

હાથી—બન્ને મોહોરાં કરતાં હાથી વધારે કીંમતી છે. શરૂઆતમાં તે બહુ ખપમાં આવતું નથી. પરંતુ જેમ જેમ બીજા મોહોરાં કમી થતા જાય છે તેમ તેમ તે ઘણુંજ કામ કરે છે. રમતના અંત વખતે તો તે કેટલીક વખત બાજીમાં અગ્રેસર થઇ રહે છે.

વજીર—બધા મોહોરાં કરતાં શ્રેષ્ટ છે. તેને ઝાઝું કામ કરવાનું હોતું નથી. પણ તે જરૂર પડે આગળ ધસે છે. શરૂઆતમાં તે જેટલો ઉપયોગી છે. તેટલોજ આખરમાં પણ ઉપયોગી છે.

રાજા—પોતાના જોરથી રહી શકતો નથી પરંતુ બીજા પ્યાદાઓના બળથી ટકી શકે છે. છેવટના ભાગમાં કેટલાક મોહોરાંને તે બળ આપે છે.

ટુંકમાં એટલુંજ જાણવાનું કે દરેક મોહોરૂં પોતાની ચાલની શક્તિ પ્રમાણે ઓછું વધતું બળ ધરાવે છે. તેની ખરેખરી કીંમત રમત બરાબર કસ ઉપર આવે છે. ત્યારેજ થાય છે. એમને એમ થઈ શકતી નથી.

પ્યાદા કરતાં ઘોડાની કીંમત લગભગ ૨ાા થી ૩ ગણી અંકાય છે. ઘોડા કરતાં ઉંટની લગભગ ૧ા ગણી લેખાય છે. અને હાથીની

કીંમત ઉંટ કરતાં ૧ા ગણી કહેવાય છે. વજીરની કીંમત હાથી કરતાં ૧ા ગણી વધારે છે. આ પ્રમાણે મોહોરાંઓની કીંમત અડસટે ગણાય છે. અને તેજ માફક તે મોહોરાં ઓછું વત્તું કામ આપે છે.

પ્રકરણ ૮ મું.

શેતરંજમાં વપરાતા શબ્દોની વિશેષ માહિતી.

જોર—એક મોહોરાંનું પોતાના સજાતીય (પોતાના પક્ષનું) બીજા મોહોરાંને બળ આપે છે કે તે મોહોરાંને મારવાથી પોતાનું બીજું મોહોરૂં મારનારને મારી નાંખે છે. તેને જોર કહે છે.

શેહ—આ શબ્દ ફક્ત રાજાનેજ લાગુ પડે છે. બીજાં મોહોરાં ને મારવામાં આવે છે. રાજાને મારવામાં આવતો નથી. તેથી રાજાને જે મોહોરૂં મારી શકે એવી રીતે આવે તે મોહોરાંની રાજાને શેહ અથવા કીસ્ત લાગી એમ કહેવાય છે. એ કીસ્ત અથવા શેહને કાઢવા માટે રાજાના પક્ષનું કોઇ મોહોરૂં વચ્ચે મૂકવું જોઇએ. એવી રીતે કે શેહ આપનાર મોહોરાથી રાજાને મરાઈ શકાય નહિ તેવી રીતે મોહોરૂં. વચ્ચે મૂકી દેવું. તેમ ન બને તો રાજાને ખસેડવો કે જેથી શેહ પુરાઇ જાય. ઘોડાની શેહ વખતે વચ્ચે મોહોરૂં પૂરાતું નથી તે વખતે તો રાજાને ખસેડવોજ જોઇએ. બીજા મોહોરાં વખતે વચ્ચે બીજું મહોરૂં ગોઠવાઇ શકાય છે.

જો પ્રસંગ હોય તો રાજા શેહ આપનારને મારી નાંખે છે તેથી પણ શેહ નીકળી જાય છે.

ઉડંતશેહ—બાજી એવી રીતે ગોઠવાઇ હોય કે આપણા પક્ષનું એક મોહોરૂ ખસેડવાથી આપણા બીજા મોહોરા વડે સામા પક્ષના રાજા ને શેહ પડે. તેવી શેહને ઉડંત શેહ કહે છે. આવી વખતે આપણું મોહોરૂં, સામા પક્ષના જોરવાળા મહોરાંને પણ મારી શકે છે.

ગાંડું મોહોરૂં—રાજાને માહાત કરતી વખતે રાજાની સાથે, એક મોહોરૂં રહેવા દેવામાં આવે છે, આ રહેલું મોહોરૂં ગાંડું કહેવાય છે. કારણ કે તેને મારવાનું નથી. એ મોહોરાંને મારવાનું ન હોવાથી તેને મરવાની બીક નથી, માટે તે ગમે તે સ્થાને જઈ શકે છે. ને ગમે તેને મારી શકે છે, તેને ગાંડુ મોહોરૂં કહે છે.

સજીવન મોહોરૂં—આ રમતમાં ફક્ત પ્યાદળ સજીવન થઈ શકે છે, તે એવી રીતે કે, ચાલતું ચાલતું, સામા પક્ષના છેક છેલ્લે ખાને જઇ પહોંચે ત્યારે તે પ્યાદુ, સજીવન મોહેરૂં કહેવાય છે.

એટલે તે પ્યાદુ–ઉંટને–ઘેર જઇને બેસે તેા પ્યાદુ ઉપાડી લઇ તે જગ્યાએ ઉંટને મૂકે છે. તેવીજ રીતે હાથીને ઘેર જઈ બેસે તેા હાથી સજીવન થાય, ઘેાડાને ઘેર જઇ બેસે તેા ઘેાડેા સજીવન થાય ને વજીરને ઘેર જઈ બેસે તેા વજીર સજીવન થાય, રાજાને ઘેર જઇ બેસે તેા રાજાને બદલે વજીર સજીવન કરવામાં આવે છે. હવે તે મોહોરૂં જે ઘેર જઇને બેસે તે મોહોરૂં જીવતું હોય તેા તે મોહોરૂં (પ્યાદું) ત્યાંને ત્યાંજ બેસી રહે છે. સામા પક્ષના કોઇ મોહોરાંથી તે મરી જાય તેા તેમ નહિં તેા જ્યાં સુધી એ જાતિનું મહેારૂં મરે નહિ, ત્યાં સુધી ત્યાં બેસી રહે છે. ને તે મરે ત્યારે પેાતે ઉપડી જઇ–તે મોહોરાંને પેાતાને સ્થાને બેસાડે છે, તેને સજીવન મોહોરૂં કહે છે.

માહાત—રાજાને કોઇ પણ રસ્તેા ચાલવાનેા રહેતેા નથી. એટલે ચારે બાજુ. જ્યાં જ્યાં એ ખસવાનું કરે ત્યાં ત્યાં સામાપક્ષ તેને શેહ પડતી હોય, એટલે તેનાથી આગળ પાછળ ખસી શકાય નહિ. એટલે રાજા માહાત થયેા કહેવાય છે.

પ્યાદા માહાત—ઉપર પ્રમાણે રાજા માહાત થાય છે. પરંતુ તેને ચાલીને પ્યાદાની નજીક આવી પછી ચાલવાનું રહેતું નથી. તેને પ્યાદાની માહાત કહે છે, આ માહાતને રમનારાએા ઉત્તમ ગણે છે.



પ્રકરણ ૯ મું.

સૂચના અને સમાપ્તી.

આ રમતમાં મુખ્ય ત્રણ વસ્તુઓ યાદ રાખવાની છે તે એકે પોતાના મહોરાંનું રક્ષણ કરવું. સામા પક્ષના મોહોરાંઓને મારવાં અને રાજાને માહાત કરવો.

બાજી શરૂ કરતાં પ્રથમ વખતે દરેક માણસ એકી વખતે બે ચાલ ચાલે છે. એવો નિયમ છે કે હાથી–રાજા અને વજીરની આગળના પ્યાદળ પ્રથમ એકજ ચાલે બે સ્થાન ચાલી શકે છે, એકવાર ચાલ; ચાલ્યા પછી બે સ્થાન ચઢી શકે નહિ.

જોર તો બતાવે છે તેજ–વિશેષ નહિ.

સારી રીતે–રમનાર શેતરંજના શોખીન એમ શરત કરી શકે છે કે અમુક ચાલમાં અમુક સ્થાને અને અમુક મોહોરાથી રાજાને માહાત કરવામાં આવશે.

રમત શરૂ કરતાં પ્રથમ રાજાના પ્યાદાને બે સ્થાન ચલાવવું એ ઉત્તમ છે, સબબ તેથી બીજા મોહોરાંને ચાલવાની જગ્યા થાય છે. ઉતાવળ કરીને પ્યાદાઓને અગાડી લઇ જવા નહિ સબબ પ્યાદાઓ બાદશાહનું રક્ષણ કરવામાં ઉપયોગી છે. જરૂર પુરતાં અકેક બબે ઘર પ્યાદાઓને ચલાવી, સામા પક્ષના મોટાં મોહોરાંઓને. આવતાં અટકાવવાં એ સારૂં છે.

નબળા પાયા ઉપર ઉભું કરેલું ઘર ઝાઝો વખત ટકતું નથી, તેમ જોર વગર અવ્યવ સ્થીત ગોઠવાયલા મોહોરાં સામા પક્ષના મારાથી હાંરી જાય છે.

બનતા લગી બાદશાહને નકામી કીસ્ત આપવી નહિ એથી ઘણી વખતે આપણને લાભને બદલે ગેર લાભ થાય છે.

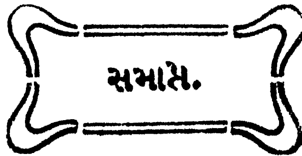
હાથી રમતમાં ઘણો ઉપયોગી છે. જેથી તેને રમતમાં બહુ વહેલા ઉતારવો નહિ. બેવડે હાથીએ રમવું એ સારૂં છે. કારણ કે તે એક બીજાને મદદ આપે છે.

રમતનો અંત આવતો જાય ત્યારે રાજાએ આળસુ થઈ બેસી રહેવું નહિ. પણ કેસરીઆ કરવાં ને અગાડી ધપવું. કારણ એમ કરવાથી ઘણી વખત તે બહુજ સારૂં કામ કરી શકે છે, એ પણ ખૂબ ધ્યાનમાં રાખવું કે સામા પક્ષનું કોઇ પણ પ્યાદુ અગાડી વધી, સજીવન થાય નહિ.

ઉપર બતાવ્યા મુજબ સમયને અનુસરીને વર્ત્તવું. એ રમનારની અક્કલ ઉપર આધાર રાખે છે. રમત રમવામાં ઉતાવળું થવું નહિ અને થોડાંક મોહોરાં મરાય એટલે નિરાશ થવું નહિ, ઘણીક વખતે થોડા મોહોરાં રહેલાં હોય છતાં આપણી જીત થાય છે.

બાજી રમનારાઓને તર્ક વિતર્કમાં ગરકાવ કરે છે. આસપાસ શું થાય છે. તે પણ ભૂલાવી દે છે, તર્ક ખિલવનાર તરીકે આ બાજી સર્વોત્તમ છે. એ નિઃશંક છે, એ રમનારાઓ અનુભવી શકશે.

એમ કહેવાય છે કે શેતરંજ એ ચીન દેશમાં બે હજાર વર્ષ પર જન્મ પામી હતી.



દામોદર હિરાલાલ બુકસેલર, ખંભાત.

અમારે ત્યાં મળતા પુસ્તક ને સામાનની યાદી.

શ્રીમદ્‌ભાગવત ગુજરાતી પ્રેસનું	૮—૦—૦
,, ,, શુકમુખી કૃત	૬—૦—૦
શ્રી માહા શિવપુરાણ શાસ્ત્રીકૃત	૮—૦—૦
,, ,, ,, પંડિત કૃત	૬—૦—૦
શ્રી તુળશીકૃત રામાયણ સટીક	૭—૦—૦
શ્રીમદભગવતગીતા ચિદઘાનંદી	૬—૪—૦
શ્રી રામાયણ ગિરધરકૃત	૩—૦—૦
,, ,, કાચા પુંઠાની	૨—૦—૦
શ્રી આત્મપુરાણ	૮—૦—૦
ચંદ્રકાન્ત ભાગ ૧ લેા	૪—૪—૦
,, ભાગ ૨ જો	૪-૧૨-૦
,, ભાગ ૩ જો	૪—૪—૦
ઉષા ને અરૂણ	૩—૦—૦
માહાકાળીની મૂર્તિ	૪—૦—૦
અનવરકાવ્ય	૨-૧૨-૦
સરસ્વતીચંદ્ર ભા. ૧	૨-૧૦-૦
,, ભા. ૨	૨—૬—૦
,, ભા. ૩	૨-૧૦-૦
,, ભા. ૪	૫-૧૨-૦
અમરચરિત્ર ભા. ૧	૪—૦—૦
,, ભા. ૨	૪—૦—૦
,, ભા. ૩	૪—૦—૦
,, ભા. ૪	૪—૦—૦
માહાભારત વલ્લભકૃત	૬—૦—૦
તુળશીકૃત રામાયણ મોટી	૧૫-૦—૦
,, વચલા ગુટકા	૪—૮—૦
,, નાના ગુટકા	૧—૮—૦
સાહીત્યરત્ન	૨—૦—૦
નર્મ કવિતા	૬—૪—૦
પંચતંત્ર	૨—૦—૦
ગુજરાતની જુની વાર્તાઓ	૩—૪—૦
પૃથુરાજ ચૌહાણ	૩—૪—૦
રાઇનેા પર્વત	૧—૮—૦
કથામંજરી ભા. ૧	૨—૮—૦
શુકનપ્રભા ચરિત્ર	૧—૮—૦
પિશાચમંદીર ભા. ૧	૩—૪—૦
,, ,, ભા. ૨	૪—૦—૦
સ્નેહમુદ્રા	૨—૦—૦
મણીકાન્ત કાવ્યમાળા	૪—૦—૦
દયારામકૃત કાવ્યસંગ્રહ	૩—૦—૦
નરસિંહમહેતા કૃત કાવ્યસંગ્રહ	૩—૪—૦
વિક્રમની વીસમી સદી	૬—૪—૦
ગુજરાતી કહેવતસંગ્રહ	૪—૮—૦
બત્રીસ પુતળીની વાર્તા	૩—૦—૦
સુડાબોતેરીની વાર્તા	૨—૦—૦

ત્રિભુવન કીર્તી	૧-૪-૦
અજોજી ઠાકોર	૨-૮-૦
સતીમંડળ ભા. ૧	૩-૮-૦
,, ભા. ૨	૩-૮-૦
કૈલાસકુમારી ભા. ૧-૨	૪-૦-૦
,, ,, ભા. ૩-૪	૩-૮-૦
મનહરમાળા	૧-૦-૦
કાળરાત્રીનું ખુનીખંજર ભા. ૧	૩-૦-૦
,, ,, ભા. ૨	૩-૦-૦
મૃગલોચની ભા. ૧ થી ભાગ ૧૦ સુધી	
પ્રાણલક્ષ્મી ભા. ૧	૧-૮-૦
રાજકુમારી સુદર્શના	૩-૦-૦
સચિત્ર મલયાસુંદરી	૩-૦-૦
રત્નગઢની રંભા	૩-૦-૦
કુમુદકુમારી	૩-૦-૦
સરસ્વતી	૧-૪-૦
લટકાળી લલિતા કે પ્રેમની દેવી	૨-૦-૦
સુંદરી સદ્બોધમાળા	૧-૦-૦
સ્ત્રીઓની રંગભુમિ	૨-૮-૦
જ્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦
નીતિ લત્તાકુંજ	૧-૦-૦
મોહન મંત્રમાળા	૧-૪-૦
રસીક વિવિધ ધોળ પદ-સંગ્રહ	૧-૦-૦

સીંહાસન બત્રીશી ભા. ૧	૦-૧૦-૦
ગ્રીક સાહિત્યના નાટકોની કથાઓ	૦-૧૦-૦
મદનમોહના	૧-૦-૦
વીરમતી નાટક	૧-૪-૦
પ્રેમાનંદની પ્રસાદી	૧-૦-૦
બભ્રુવાહન	૦-૧૦-૦
રણયજ્ઞ	૧-૪-૦
મણી રત્નમાળા	૧-૦-૦
પંચીકરણ	૧-૮-૦
સૌન્દર્યતત્ત્વ	૦-૧૦-૦
નીતિસતક	૦-૪-૦
કર્નલ મેડોઝનું ચરિત્ર	૧-૮-૦
૨૫૦૦ વર્ષ પૂર્વનું હિંદુસ્તાન	૧-૮-૦
જહાંગીર	૧-૧૦-૦
જગદેવપરમાર નાટક મોટું	૧-૪-૦
ચંદ્રહાસ નાટક મોટું	૧-૬-૦
દુખમાં દિલાસો	૦-૧૨-૦
તપસ્વીની નાટક	૦-૧૦-૦
પ્રતાપ નાટક મોટું	૨-૦-૦
મેળની મુદ્રિકા	૧-૪-૦
કેસરી ઉતરાર્ધ	૧-૮-૦
કેસરી ભા. ૧ પૂર્વાર્ધ	૨-૦-૦
નીતિસાર	૦-૮-૦
લંડન રહસ્ય ભા. ૧	૧-૦-૦
,, ,, ભા. ૨	૧-૦-૦
,, ,, ભા. ૩	૧-૦-૦
,, ,, ભા. ૪	૧-૦-૦

મનુસ્મૃતિ–સરલાર્થ ૨–૮–૦
ચતુરસિંગ ૦–૫–૦
સુરખો ૦–૭–૦
રામજાનકી દર્શન ૦-૧૨-૦
લીલા અને ચાનડાનો ઘેરો ૧–૦–૦
સંદિગ્ધ સંસાર–સાધુ કે સયતાન ૨–૮–૦
ભામનીભુષણ ભાગ ૩ ૧–૦–૦
મિસરની માહારાણી ૧–૦–૦
કાંન્તા ૦-૧૨-૦
લીલાવતીની જીવનકળા ૧–૮–૦
નીતિશિક્ષણ ૧–૦–૦
આનંદમઠ ૧–૮–૦
નળાખ્યાન ૧–૨–૦
સહકાર પ્રવૃત્તિ ૦-૧૨-૦
બાળકોનો વૈદ્ય ૨–૦–૦
યુરોપીયન પ્રજાના આચરણનો ઇતિહાસ ૧–૦–૦
મરાઠી રિયાસત પૂર્વાર્ધ ૧–૦–૦
અચામા ૦-૧૦-૦
હિંદ સામ્રાજ્ય વોલ્યુમ ૪ ૧–૦–૦
સચિત્ર શારીરવિદ્યા ૧–૦–૦
માનસશાસ્ત્ર ૧–૦–૦
નિર્ભાગી નિર્મળા ૦–૮–૦
માહત્મા ગાંધીજીના પત્રો ૦–૬–૦
બાળકૃષ્ણ વિજય નાટક ૦–૮–૦
કાળુ ગુલાબ ૧–૦–૦
પ્રાણપ્રયોગ અને મેસમેરિઝમ ૦–૮–૦
કરણઘેલો ૨–૦–૦
કાવ્યમાધુર્ય ૨–૮–૦
વનિતાવિલાસ ૦–૩–૦
કવિતા અને સાહિત્ય ૧–૦–૦
આઇ વેન્હો ભા. ૧ ૦-૧૨-૦
,, ,, ભા. ૨ ૦-૧૨-૦
મરાઠી રિયાસત ઉતરાર્ધ ૧–૦–૦
ઘરની તથા નિશાળની કેળવણી ૧–૦–૦
વૈરાગ્ય અને મુમુક્ષ પ્રકરણ ૦-૧૦-૦
ધી સેલ્ફ ઇંગ્લીશ ટીચર ભાગ ૧ ૧–૮–૦
,, ,, ,, ભા. ૨ ૧–૮–૦
ધી કમ્પલેટ ઇંગ્લીશ લેટર રાઇટર ૧–૮–૦
વિજયકળા ૨–૪–૦
હાય આસામ ૧–૦–૦
એકાદશ સ્કંધ ૦-૧૦-૦
બાળકોનો આનંદ ભા.૧ ૦-૧૦-૦
,, ,, ભા. ૨ ૦-૧૦-૦
બ્રાહ્મધર્મના વ્યા. ભા. ૧ ૧–૦–૦
સ્ત્રીઓનો વૈદ ભા. ૧ ૧–૦–૦
પંચીકરણ શાસ્ત્રીકૃત ૨–૦–૦
ગરીબોનો વૈદ ૧–૦–૦
સૈાભાગ્ય શિક્ષાવળી ૧–૪–૦
આહારશાસ્ત્ર પ્રવેશિકા ૦–૮–૦

જ્યોર્જ વાશિંગ્ટનનું ચરિત્ર	૧-૮-૦
મેવાડની ઝાહોઝલાલી	૦-૧૪-૦
દલપતરામ	૧-૨-૦
હિંદુસ્તાનનો ઉદય ક્યારે થશે.	૧-૦-૦
ટુંકી વાર્તાઓ ભા. ૨	૦-૮-૦
હુન્નર શિક્ષક	૧-૮-૦
પ્રબોધ ચંદ્રોદય	૧-૦-૦
નીલનેની	૦-૮-૦
ભતૃહરિસતક	૧-૨-૦
બૃહતસ્તોત રત્નાકર	૧-૦-૦
પંચરત્ન ગીતા	૧-૮-૦
સપ્તસતી-ચંદીપાઠ	૧-૮-૦
બ્રહ્માનંદ ભજનમાળા	૦-૧૨-૦
ગીતા ગટુલાલજીની	૧-૦-૦
ગીતા શ્રીધરી	૦-૧૦-૦
ગીતા હલકી ૦-૩-૦ થી	૦-૮-૦
સપ્તસતી મૂળ ગુટકા	૦-૯-૦
ગીતા મૂળ ગુટકા	૦-૯-૦
ગીતા ,, ,, નાના	૦-૫-૦
સપ્તસતી મૂળ નાના ગુટકા	૦-૫-૦
જાળંધર આખ્યાન	૧-૦-૦
અભિમન્યુનો ચક્રાવો	૦-૬-૦
સુરેખા હરણ	૦-૬-૦
મચ્છવેદ	૦-૬-૦
પ્રભાત સંગ્રહ	૦-૩-૦
છેલની વાર્તા	૦-૧૨-૦
ઢોલામારૂની વાર્તા	૦-૪-૦
વીણાવેલી ભા. ૧ સચિત્ર	૦-૫-૦
,, ભા. ૨ ,,	૦-૬-૦
ઝેરની પ્યાલી ભા. ૧ ,,	૦-૫-૦
,, ,, ભા. ૨ ,,	૦-૫-૦
સરોવરની સુંદરી ભાગ ૧ ,,	૦-૫-૦
,, ભા. ૨ ,,	૦-૬-૦
માનસિંહ અભેસીંગ ,,	૦-૫-૦
ગઢવીહાલો ,,	૦-૫-૦
કહાના કુંભારની વાર્તા ,,	૦-૩-૦
કરણસિંહ ,,	૦-૫-૦
ચંદન મલ્યાગીરી ,,	૦-૨-૬
સૂર્યકુમારી ,,	૦-૫-૦
ઠગકન્યા વાસંતી ,,	૦-૫-૦
સતી મેનાદેવી ,,	૦-૫-૦
ચંદ્રલત્તા ,,	૦-૫-૦
નવલશાહ હીરજી ,,	૦-૫-૦
સતી ભક્તિ પ્રભા ,,	૦-૫-૦
દેવતાઈ બોલતો પલંગ ,,	૦-૫-૦
ચોકટનો એક્કો ,,	૦-૫-૦
નરસિંહ મહેતો ,,	૦-૫-૦
વૈતાળ પચીશી ,,	૦-૫-૦
જગદેવ ને વીરમતી ,,	૦-૫-૦
મંડળગઢની મોહીની ,,	૦-૫-૦
સૌભાગ્ય સુંદરી ,,	૦-૫-૦
મહારાજા ગોપીચંદ	૦-૬-૦
હરિચંદ્ર	૦-૬-૦

વાંચવાલાયક સચિત્ર પુસ્તકો. વી.પી.ખર્ચ દરેક લૉટનું જુદું પડશે.

(લૉટ નંબર ૧) રૂ. ૧૪)ના
પુસ્તકો રૂ. ૧૧) માં.

મહાભારત વલ્લભરામકૃત	૬-૦-૦
મનહર માળા	૧-૦-૦
પ્રેમાનંદની પ્રસાદી	૧-૦-૦
પંચીકરણ	૧-૮-૦
ઊષા અને અરૂણ	૩-૦-૦
જ્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦
શેત્રંજની રમત	૦-૮-૦

(લોટ નં. ૨) રૂ. ૧૨ાા ના
પુસ્તકો રૂ. ૧૦) માં.

લટકાળી લલિતા કે પ્રેમની દેવી	૨-૦-૦
મનહર માળા	૧-૦-૦
ઊષા અને અરૂણ	૩-૦-૦
જ્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦
મદન મોહના	૧-૦-૦
સુડા બહોતેરા	૨-૦-૦
પંચીકરણ	૧-૮-૦
હિંદુસ્તાનનો ઉદય ક્યારે થશે	૧-૦-૦

(લોટ નં. ૩) રૂ. ૧૨ાા ના
પુસ્તકો રૂ. ૧૦) માં.

કૈલાસકુમારી ભાગ ૧ તથા ૨	૪-૦-૦
કૈલાસકુમારી ભાગ ૩ તથા ૪	૩-૮-૦
મનહર માળા	૧-૦-૦
વિરમતિ નાટક	૧-૪-૦
કાંન્તા	૦-૧૨-૦
લટકાળી લલિતા	૨-૦-૦

(લોટ નં. ૪) રૂ. ૧૨ાા ના
પુસ્તક રૂ. ૧૦) માં.

ગિરધરકૃત રામાયણ	૩-૦-૦
પંચ તંત્ર	૨-૦-૦
જ્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦
બત્રીસ પુતળીની વાર્તા પાકું પુઠું	૩-૦-૦
લટકાળી લલિતા	૨-૦-૦
પ્રેમાનંદની પ્રસાદી	૧-૦-૦
શેત્રંજની રમત	૦-૮-૦

(લોટ નં. ૫) રૂ. ૭-૮-૦ ના
પુસ્તકો રૂ. ૬) માં.

બત્રીસ પુતળીની વાર્તા	૩-૦-૦
જ્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦
લટકાળી લલિતા	૨-૦-૦
મનહર માળા	૧-૦-૦
શેત્રંજની રમત	૦-૮-૦

(લોટ નં. ૬) રૂ. ૫-૮-૦ ના
પુસ્તકો રૂ. ૪-૦-૦ માં.

મનહર માળા	૧-૦-૦
પ્રેમાનંદની પ્રસાદી	૧-૦-૦
જ્યારે સૂર્યોદય થશે	૧-૦-૦

લટકાળી લલિતા ૨—૦—૦
શેત્રંજની રમત ૦—૮—૦

(લોટ નં. ૭) રૂ. ૫—૪—૦ ના
પુસ્તકો રૂ. ૪—૦—૦ માં.

જ્યારે સૂર્યોદય થશે ૧—૦—૦
લટકાળી લલિતા ૨—૦—૦
મનહર માળા ૧—૦—૦
કાંન્તા ૦-૧૨-૦
શેત્રંજની રમત ૦—૮—૦

નિશાળની ભણવાની ચોપડીઓ

બાળપોથી ૦—૦—૯
પહેલી ૦—૨—૩
બીજી ૦—૨—૯
ત્રીજી ૦—૫—૬
ચોથી ૦—૬—૯
પાંચમી ૦—૮—૮
છઠ્ઠી ૦—૯—૦
સાતમી ૦—૯—૬
લાલશંકર નાનું ગણીત ૦—૭—૦
,, મોટું ગણીત ૧—૨—૦
વ્યાકરણ વૈષ્ણવનું ૦—૩—૦
,, કમળાશંકરનું ભા. ૧ ૦—૪—૦
,, ,, ભા. ૨ ૦—૫—૦
,, ,, મધ્યમ ૧—૮—૦
,, ,, બૃહદ ૩—૮—૦
ગુજરાતનો ઇતિહાસ ૦—૨—૦
,, વલ્લભભાઇ કૃત ૦—૪—૦
ભરતખંડનો ઇતિહાસ ૦—૯—૦
,, ,, લલિતાશંકરનો ૦-૧૨-૦

હિંદનો ઇતિહાસ
માસ્ડનનો ૧—૪—૦
ભૂગોળ ભા. ૧ લો ૦—૪—૬
,, ,, ભા. ૨ જો ૦—૮—૦
આરોગવિજ્ઞાન ૦—૬—૦
ભુમિતિ ૦—૯—૦
એટલાસ ૦-૧૨-૦
કન્યાવાંચન પહેલી ૦—૬—૦
,, બીજી ૦—૬—૬
,, ત્રીજી ૦—૭—૬
બાળ ગરબાવલી ૦—૩—૬
ગૃહવ્યવસ્થા ને આરોગ્ય
વિદ્યા ૦-૧૦-૦
દેશીનામું ૦—૫—૦
પીંગળ ૦—૪—૦
નિબંધ સંગ્રહ ૦-૧૪-૦
વ્યુત્પતિ પ્રકાશ ૦—૪—૦
ગોખલે ગણીત ભા. ૧ ૦-૧૨-૦
ભા. ૨ ૦-૧૪-૦
ભા. ૩ ૨—૦—૦
મુખગણિત ભા. ૧ ૦—૨—૦
,, ભા. ૨ ૦—૪—૦
દેશી હિસાબ ૦—૧—૬
ખંભાતની ભુગોળ ૦—૪—૦
કોપી નં.૧ થી ૫ દરેકના ૦—૨—૬
છાપેલી ડ્રોઇંગ ધો. ૧ થી
૫ દરેક ૦—૧—૦
,, ધો. ૬ ૦—૧—૬
,, ધો. ૭ ૦—૨—૦
કોરી ડ્રોઇંગ નાની ૦—૧—૬

